

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TURNAMEN GAME TIM (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS XI IPA 2
SMAN 9 PEKANBARU**

Yuhartati

yuhartati.09@gmail.com

SMAN 9 Pekanbaru

ABSTRACT

Based on experience for teaching english in SMAN 9 Pekanbaru, the authors apply the method of discussion. The author hopes that through this method, students will actively speak english, along with a idea or their ideas about the topic being discussed. But in fact, the authors found symptoms in the learning process subjects in English as follows: Low ability skills of English speaking students of class XI IPA 2 SMAN 9 Pekanbaru, as seen from the average value of students who have not reached the KKM of the school is 65. Some students are still reluctant and even to shut up when they were spoken to by the teacher or anyone else in english. In fact, judging from the mastery of vocabulary, the student should be able to speak english even though a series of very simple sentences. A total of 15 students or 45.0% of 38 students had difficulty in speaking english so they have not been able to achieve a predetermined KKM. Their most difficult students who speak the english language with its own language to tell about experiences or events that happened. This research is a class act (class action reseach). Subjects in this study were students of class XI IPA2 as many as 33 students. In order to study this class action work well without barriers obstructing the smooth running of the study, researchers compiled stages are passed in classroom action research, namely: (1) planning/ preparatory actions; (2) Implementation of the action; (3) observation, and reflection. Based on the results of the discussion and analysis as presented in chapter IV can be concluded that the implementation of cooperative learning model of team game tournament (TGT) may increase the ability of speak english on english tuition class XI students IPA 2 SMAN 9 Pekanbaru. Based on the survey results revealed that the ability speaking english students before action classical gained an average of 58.5, an increase in the first cycle to 67.3, while the increase also occurred in the second cycle with an average of 87.6 classical.

Keywords: *cooperative learning team game tournament (TGT), speech*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek bahasan yang sangat luas dan dibangun melalui proses penalaran yang dinamis, sehingga keterkaitan antarkonsep dalam bahasa Inggris bersifat penjelasan. Dalam pembelajaran bahasa Inggris agar mudah dimengerti oleh siswa, proses penalaran deduktif untuk menguatkan pemahaman yang sudah dimiliki oleh siswa. Tujuan

pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SMA adalah melatih cara berpikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten. Pembelajaran bahasa Inggris tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi, tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan dan pemrosesan informasi. Untuk itu, aktivitas peserta didik perlu ditingkatkan melalui latihan-latihan atau tugas bahasa Inggris

dengan bekerja kelompok kecil dan menjelaskan ide-ide kepada orang lain.

Berbicara adalah suatu ketrampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara bahasa Inggris atau berujar dipelajari. Berbicara bahasa Inggris sudah barang tentu erat berhubungan dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh oleh sang anak melalui kegiatan menyimak dan membaca. Kebelummatangan dalam perkembangan bahasa juga merupakan suatu keterlambatan dalam kegiatan-kegiatan berbahasa. Juga perlu disadari bahwa ketrampilan-ketrampilan yang diperlukan bagi kegiatan berbicara yang efektif banyak persamaannya dengan yang dibutuhkan bagi komunikasi efektif dalam ketrampilan-keterampilan berbahasa lainnya.

Dalam KTSP, yang tertuang dalam standar kompetensi, bahwa pelajaran berbicara bahasa Inggris pada siswa sekolah menengah atas kelas XI IPA 2 semester II adalah mengungkapkan intruksi dan informasi sangat sederhana dalam konteks sekolah. Standar Kompetensi ini dikembangkan ke dalam kompetensi dasar yang meliputi: (1) bercakap-cakap untuk menyertai tindakan secara berterima yang melibatkan tindak tutur: memberi contoh melakukan sesuatu, memberi aba-aba, dan memberi petunjuk, (2) bercakap-cakap untuk meminta/ memberi jasa/ barang secara berterima yang melibatkan tindak tutur: meminta bantuan, meminta barang, dan memberi barang, (3) bercakap-cakap untuk meminta/ memberi informasi secara berterima yang melibatkan tindak tutur: mengenalkan diri, mengajak, meminta izin, menyetujui, tidak menyetujui dan melarang, dan (4) mengungkapkan kesantunan secara berterima yang melibatkan ungkapan: *do you mind....and shall me* (Mulyasa, 2006).

Berdasarkan pengalaman selama mengajar bahasa Inggris di SMAN 9 Pekanbaru, penulis menerapkan metode diskusi. Penulis berharap melalui metode

ini, siswa akan aktif berbicara bahasa Inggris dengan menyampaikan ide atau gagasan mereka tentang topik yang sedang dibahas. Namun pada kenyataannya, penulis menemukan gejala-gejala pada proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas XI IPA 2 SMAN 9 Pekanbaru. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa yang belum mencapai nilai KKM dari sekolah yaitu 65.
2. Sebagian siswa masih enggan dan bahkan tutup mulut apabila mereka diajak berbicara oleh gurunya atau orang lain dalam bahasa Inggris. Padahal, kalau dilihat dari penguasaan kosa kata, siswa tersebut seharusnya sudah mampu berbicara bahasa Inggris meskipun dalam rangkaian kalimat yang sangat sederhana.
3. Sebanyak 15 siswa atau 45,00% dari 33 siswa merasa kesulitan dalam berbicara bahasa Inggris sehingga mereka belum mampu mencapai KKM yang telah ditentukan.
4. Adanya sebagian siswa yang sulit berbicara menggunakan bahasa Inggris dengan bahasanya sendiri untuk menceritakan tentang pengalaman atau peristiwa yang dialaminya

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis ingin menerapkan *strategy* atau model pembelajaran baru untuk mengatasi permasalahan tersebut. Ada pun model pembelajaran yang ingin penulis terapkan adalah *turnamen game tim* (TGT). Slavin menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT

memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping membutuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Slavin, 2008).

Belajar bahasa Inggris diperlukan untuk bergerak aktif, jika guru dapat menambahkan pergerakan apapun di dalam kelas, maka anak akan menyukainya dan akan lebih aktif, seperti meminta siswa untuk menyampaikan makalah, mengumpulkan bagian permainan dan lain-lain. Hal ini dapat membuat siswa menjadi tidak ribut di dalam kelas melainkan akan merasa bahwa itu adalah penting. Dengan adanya permainan maka siswa akan melupakan aktivitas-aktivitas yang kosong, karena siswa diminta untuk melakukan permainan yang berkaitan dengan materi pelajaran dan dapat bekerjasama dengan temannya. Selanjutnya guru memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai tertinggi dari permainan tersebut.

Pembelajaran kooperatif lebih menekankan interaksi antarsiswa. Dari sini siswa akan melakukan komunikasi aktif dengan sesama temannya. Dengan komunikasi tersebut diharapkan siswa dapat menguasai materi pelajaran dengan mudah karena siswa lebih mudah memahami penjelasan dari kawannya dibanding penjelasan dari guru karena taraf pengetahuan serta pemikiran mereka lebih sejalan dan sepadan. Lebih lanjut Slavin (2008) menyatakan bahwa *turnamen game tim* (TGT) dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif/ positif. Para siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang mereka hadapi setiap saat, tetapi *turnamen game tim* (TGT) memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka. Mereka membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim asal mereka yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk merasa percaya diri ketika mereka bersaing dalam turnamen.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik ingin melakukan suatu penelitian tindakan sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Turnamen Game Tim* (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas XI IPA2 SMAN 9 Pekanbaru”.

KAJIAN TEORETIS

Berbicara adalah suatu keterampilan yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu erat berhubungan. Seseorang yang memiliki kemampuan berbicara akan lebih mudah menyampaikan ide atau gagasan kepada orang lain, keberhasilan menggunakan ide itu sehingga dapat diterima oleh orang yang mendengarkan atau yang diajak bicara. Sebaliknya seseorang yang kurang memiliki kemampuan berbicara akan menalami kesulitan dalam menyampaikan ide gagasannya kepada orang lain (Slamet, 2008).

Slavin (2008) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Slavin (2008) mengemukakan bahwa ada 5 komponen utama dalam TGT yaitu:

a. Penyajian kelas. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam

penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

- b. Kelompok (*team*). Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.
- c. *Game*, game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.
- d. Turnamen, biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.
- e. *Team recognize* (penghargaan kelompok). Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata

skor memenuhi kriteria yang ditentukan. *Team* mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 40-45 dan "*Good Team*" apabila rata-ratanya 30-40.

Hal senada yang dijelaskan oleh Silberman (2006) bahwa ada beberapa prosedur yang dapat diterapkan dalam TGT, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagilah siswa menjadi sejumlah tim beranggotakan 2 hingga 8 siswa dan memastikan bahwa tim memiliki jumlah yang sama.
- b. Berikan materi kepada tim untuk dipelajari bersama.
- c. Buatlah beberapa pertanyaan yang menguji pemahaman/ pengingatan akan materi pelajaran. Gunakan format yang memudahkan penilaian sendiri, misalnya pilihan ganda, mengisi titik-titik, benar/salah, definisi istilah.
- d. Berikan sebagian pertanyaan kepada siswa. Sebutlah ini sebagai ronde satu dari turnamen belajar. (tiap siswa harus menjawab pertanyaan secara perseorangan).
- e. Setelah pertanyaan diajukan. Sediakan jawabannya dan perintahkanlah siswa untuk menghitung jumlah pertanyaan yang mereka jawab dengan benar. Selanjutnya perintahkan mereka untuk menanyakan skor mereka dengan tiap anggota tim mereka untuk mendapat skor tim. Umumkan skor untuk tiap tim
- f. Perintahkanlah mereka untuk belajar lagi untuk ronde kedua dalam turnamen. Kemudian ajukan pertanyaan tes lagi sebagai bagian dari ronde kedua. Perintahkan tim untuk sekali lagi menggabungkan skor mereka dan menambahkannya ke skor mereka di ronde pertama.
- g. Anda bisa membua ronde sebanyak yang anda mau, namun pastikan untuk memberikan kesempatan tim untuk menjalani sesi belajar antara masing-masing ronde.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMAN 9 Pekanbaru. Adapun waktu penelitian ini dilakukan selama 1 bulan. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA2 yang berjumlah 33 orang. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel X (*model kooperatif tipe turnamen game tim (TGT)*) dan variabel Y (kemampuan berbicara bahasa Inggris).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Pada siklus I kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa secara klasikal berada pada katagori sedang, akan tetapi masih perlu tindakan perbaikan agar kemampuan siswa dapai tercapai lebih maksimal. Pada siklus berikutnya, peneliti berusaha untuk meningkatkan hasil yang lebih bagus dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran menggunakan kooperatif model *turnamen game tim (TGT)*. Selain menerapkan metode tersebut guru akan mendekati atau memotivasi anak yang hanya diam atau pasif, guru memberikan bimbingan kepada anak yang maslas belajar, guru membantu siswa dalam memecahkan masalah, guru juga memberikan penjelasan yang lebih kepada anak yang kurang pintar, memberikan pujian bagi siswa yang merespon pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, menimbulkan perhatian peserta didik, sehingga aktivitas siswa akan meningkat, dan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa pun dapat meningkat.

Pada siklus II kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa dalam pelajaran bahasa Inggris siswa melalui penerapan pembelajaran *kooperatif model turnamen game tim (TGT)* kelas XI IPA2 SMAN 9

Pekanbaru secara klasikal tergolong tinggi, artinya dalam proses pembelajaran, kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa telah mencapai target yang telah diharapkan yaitu tergolong tinggi. Aktivitas siswa siklus kedua pertemuan pertama termasuk dalam kategori tinggi. Perolehan skor 828 skor ini berada pada interval 601 - 780 terlihat pada rata-rata persentase yang diperoleh, yaitu 78,40, sedangkan pada pertemuan kedua termasuk pada kategori sangat tinggi, memperoleh skor 906 skor ini berada pada interval 781 – 960 terlihat pada rata-rata persentase yang diperoleh 85,80.

Aktivitas guru juga mengalami peningkatan, di mana pada pertemuan pertama memperoleh jumlah skor 828, angka ini berada pada interval 30 – 37 dengan kategori sempurna, sedangkan pada pertemuan kedua memperoleh jumlah skor 39, angka ini berada pada interval 38 – 44 dengan kategori sangat sempurna, sedangkan hasil tes kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa diperoleh rata-rata klasikal pada siklus II 87,60.

2. Pembahasan

Kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa diperoleh rata-rata persentase 58,5 dengan kategori sedang. Kemudian berdasarkan hasil observasi pada siklus pertama yang menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa mencapai dengan rata-rata klasikal 67,3, dengan kategori sedang, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan mencapai kemampuan membaca pemahaman siswa diperoleh rata-rata persentase 87,6 dengan kategori tinggi. Perbandingan antara kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa pada data awal, siklus I dan siklus II secara jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa

Variabel	Data Awal	Siklus I	Siklus II
Kemampuan berbicara	58.6%	67.3%	87.6%

Meningkatnya kemampuan berbicara bahasa Inggris pada siklus II dibandingkan pada siklus I menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dibawakan dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi. Artinya, perencanaan pembelajaran yang dibuat sesuai untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa yang terjadi di dalam kelas selama ini. Selanjutnya, adanya peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris dari sebelum tindakan, ke siklus I dan ke siklus II menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model turnamen game tim dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas XI IPA2 SMAN 9 Pekanbaru.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model *turnamen game tim* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris pada pelajaran bahasa Inggris siswa kelas XI IPA2 SMAN 9 Pekanbaru.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa sebelum tindakan diperoleh rata-rata klasikal 58,50, terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 67,30 sedangkan peningkatan juga terjadi pada siklus II dengan rata-rata klasikal 87,6. Keberhasilan ini disebabkan oleh penerapan *model kooperatif turnamen game tim* (TGT) dengan baik dan benar. Guru dapat mengatur waktu dengan baik dalam menerapkan metode tersebut dan guru memperbaiki kelemahan-kelemahan yang belum dilakukan pada siklus I. Hal yang dilakukan guru adalah dengan mendekati atau memotivasi siswa yang hanya diam atau pasif, guru membantu siswa dalam

memecahkan suatu masalah, guru membimbing siswa yang kurang pintar dalam mengerjakan tugas, selain itu guru memberikan pujian bagi siswa yang merespon pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, menimbulkan perhatian peserta didik, sehingga aktivitas siswa menjadi lebih aktif yang berarti siswa cenderung positif dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan kondisi tersebut, tingkat penerimaan siswa akan meningkat dan pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa.

Bertolak dari kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian, berkaitan dengan penerapan pembelajaran model *kooperatif turnamen game tim* (TGT) yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran, yaitu:

1. Agar penerapan pembelajaran model *kooperatif turnamen game tim* tersebut dapat berjalan dengan baik, maka sebaiknya guru lebih sering menerapkannya dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi berbicara bahasa Inggris
2. Guru perlu melakukan upaya-upaya guna mempertahankan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa demi tercapainya hasil belajar yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyasa. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Silberman. 2006. *Active Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif)*, Bandung: Nuansa Media
- Slamet. 2008. *Dasar-dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra di Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS Press
- Slavin. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media